

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan teknologi sudah berkembang pesat. Berkembangnya teknologi ini manusia dapat mengerjakan sesuatu dengan mudah, baik di bidang pekerjaan ataupun sosialisasi satu dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan manusia, karena dengan pendidikan akan menentukan peradaban manusia pada masa yang akan datang. Peranan pendidikan dalam hal ini tidak hanya penting bagi perkembangan individu, melainkan perkembangan bangsa dan negara bahkan dunia. (Trianto., 2011)

Sejatinnya, Kemendikbud telah melakukan sejumlah terobosan guna untuk meningkatkan mutu pendidikan agar mampu menghasilkan lulusan yang siap bersaing secara global di masa yang akan datang, salah satunya adalah dengan kurikulum 2013. Pemberlakuan kurikulum 2013 ditunjukan untuk menjawab tantangan zaman terhadap pendidikan yakni untuk menghasilkan lulusan yang kompetitif, inovatif, kreatif, kolaboratif, serta bekarakter

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan prioritas jangka pendek dan jangka panjang dalam proyek pembangunan Indonesia sehingga diharapkan Indonesia mampu bangkit dari krisis pengetahuan. Selain memperbaiki sarana dan prasarana yang menunjang pendidikan, salah satu upaya meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan memperbaiki proses belajar mengajar. Perbaikan proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan menggunakan strategi atau model pembelajaran yang lebih sesuai dengan perubahan dan tuntutan zaman. (Oemar., 2011)

Seiring berkembangnya zaman, munculnya teknologi telah mengubah cara mengajar pendidik dan cara belajar beserta didik. Media belajar yang dapat membuat peserta didik secara aktif dan leluasa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. (Trianto., 2011) Selama ini, model pembelajaran yang diterapkan pada proses pembelajaran, khususnya materi jaringan dasar jaringan pada peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Salamah, 2019

PENERAPAN COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN INTERPRETASI PADA PELAJARAN JARINGAN DASAR SISWA KELAS X SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

belum berpusat pada siswa, melainkan berpusat pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, sedangkan peserta didik penerima informasi secara pasif, sehingga kemampuan peserta didik belum tergalai secara optimal. (Zainal, 2013)

Dalam proses pembelajaran diharapkan siswa dapat menyerap materi pelajaran dengan baik, hal ini ditandai dengan hasil belajar siswa. Banyak faktor penunjang untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan, salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran yang dapat menarik serta guru yang bermutu dalam menyajikan materi agar dapat memberikan motivasi pada siswa dalam proses belajar. (Slameto., 2010)

Efektif tidaknya proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menerapkan suatu model pembelajaran, karena setiap model pembelajaran memiliki kelemahan dan kelebihan tersendiri dan sesuai untuk mata pelajaran tertentu. Pemilihan model pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa, kondisi sekolah, tujuan pembelajaran serta selaras dengan tuntutan zaman merupakan salah satu upaya untuk mengatasi kurangnya minat siswa dalam belajar. (Dimiyati & Mudjiono, 2010)

Untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menciptakan kondisi belajar mengajar yang menarik, yang memberikan kesempatan siswa lebih aktif dan kreatif serta siswa dapat membangun pengetahuan dan pemahamannya sendiri dari lingkungan belajarnya. Dalam menciptakan kondisi belajar tersebut dapat digunakan suatu model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivisme. (Trianto., 2011)

Pembelajaran kooperatif mengacu pada seperangkat strategi instruksional dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk saling membantu mempelajari konten akademik. Metode pembelajaran kooperatif sangat bervariasi dalam rinciannya meliputi ukuran kelompok yang mungkin terdiri dua individu sampai beberapa anggota, anggota kelompok mungkin memiliki peran/tugas individual mereka tersendiri atau mereka semua memiliki peran/tugas yang sama dan kelompok dapat dievaluasi berdasarkan kinerja kelompok atau rerata kinerja individu. (Slavin, 2010)

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan adalah model pembelajaran *cooperative script*. (Sardiman, 2004) model pembelajaran *cooperative script* adalah model belajar dimana di dalamnya siswa bekerja berpasangan dan secara lisan mengikhtisarkan atau

menyimpulkan bagian-bagian dari pokok bahasan yang dipelajarinya dalam ruangan kelas. Metode *cooperative script* merupakan salah satu metode belajar kooperatif yang dikemukakan oleh Danserau, dkk. Metode belajar dengan cara ini adalah siswa bekerja kelompok kemudian kelompok tersebut bergantian membacakan ikhtisar bagian-bagian dari bacaan yang dipelajari. (Riyanto, 2009)

Penelitian terkait *cooperative script* menurut Miftahul A'la (2011) *cooperative script* sebagai suatu metode belajar dimana para siswa bekerja secara berpasangan dan secara lisan melakukan pengikhtisaran bagian-bagian materi ajar yang di ajari pada ruang kelas. Metode ini dapat membantu dan memudahkan siswa dalam mata pelajaran yang materinya dominan teori-teori. Model ini sangat cocok untuk mata pelajaran jaringan dasar. Karena dapat meningkatkan keefektifan serta dapat membangun rasa percaya diri siswa. Kemudian peneliti terkait *cooperative script* yang melakukan dengan metode yang sama pada mata pelajaran yang berbeda, peneliti melakukan penelitian pada mata pelajaran pemrograman dasar Bayu Anggi Pranatujuga (2016) mengatakan penerapan *cooperative script* di dalam multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman interpretasi siswa dapat dilihat bahwa taraf signifikansinya dinyatakan t hitung lebih kecil dari pada t tabel. dan Edwin rusvita nur (2016) juga mengatakan bahwa menggunakan *cooperative script* dengan memanfaatkan multimedia interaktif pada mata pelajaran TIK dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan pernyataan diatas model pembelajaran *Cooperative Script* cocok untuk diterapkan mata pelajaran jaringan dasar. Karena model ini dapat mengajak siswa menjadi lebih aktif dan kreatif serta siswa dapat membangun pengetahuan dan pemahaman sendiri di lingkungan belajarnya.

Untuk mencapai tujuan dan hasil yang efektif dari kegiatan belajar dengan *cooperative script*, maka diperlukan media pembelajaran menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran sendiri merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Maka media pembelajaran tidak untuk menjelaskan keseluruhan materi pelajaran, tetapi sebagian yang belum jelas saja. Ini sesuai fungsi media yaitu sebagai pesan penjelas. (Hadibin, Purnama, & Kristianto, 2014)

khusus *cooperative script* disebut dengan multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. Berdasarkan definisi Hofstetter multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. (Hofstetter, 2001)

Multimedia adalah alat, sarana, perantara atau penghubung.dengan multimedia cara penyampaian komunikasi informasi dapat dilakukan lebih efektif.penggunaan multimedia dapat lebih memacu motivasi belajar, dapat memberi penjelasan yang lebih baik dalam suatu permasalahan, memudahkan untuk mengulang pelajaran mengadakan latihan dan mengukur kemampuan, karena multimedia memberi peluang kepada pelajar untuk berinteraksi dengan program yang disajikan (Munir, 2008)

Menggunakan multimedia dalam sistem belajar dan mengajar dapat memungkinkan peserta didik untuk berfikir kritis, menjadi pemecah masalah, lebih cenderung untuk mencari informasi, dan lebih termotivasi dalam proses belajar. Multimedia merupakan kombinasi atau gabungan dari beberapa medium yang dimainkan link dalam menyediakan jalan bagi pengguna untuk berinteraksi dalam melakukan navigasi. Multimedia terdiri dari beberapa komponen yaitu teks, suara, gambar, video, dan animasi (Hermono, 2013)

Pemahaman adalah berasal dari kata paham yang mempunyai arti mengerti benar, sedangkan pemahaman merupakan proses perbuatan cara memahami (Em Zul, 2008) Pemahaman terbagi atas tiga, Pemahaman Translasi, Pemahaman Interpretasi, Pemahaman Ekstrapolasi. Yang merujuk untuk model pembelajaran *Cooperative Script* dari ketiga pemahaman adalah pemahaman interpretasi.

Menurut kamus besar indonesia.Interpretasi (tafsiran) adalah proses komunikasi melalui lisan dan gerakan antara dua atau lebih pembicara yang tak dapat menggunakan symbol-simbol yang sama,baik secara simultan atau berurutan.

Pemahaman Interpretasi adalah tafsiran, penjelasan, arti, kesan, pendapat, atau pandangan teoritis terhadap suatu subjek yang dihasilkan dari pemikiran mendalam dan sangat dipengaruhi oleh latar belakang orang yang melakukan interpretasi. (Kalean, 1998)

Menurut Dariyanto (2011) pada hakekatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik secara verbal maupun nonverbal. Proses tersebut dinamakan encoding. Penafsiran simbol simbol komunikasi tersebut oleh peserta didik dinamakan decoding.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan *Cooperative Script* Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Interpretasi Pada Pelajaran Topologi Jaringan Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah Peningkatan Penerapan *Cooperative Script* Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Peningkatan Pemahaman Interpretasi Pada Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)?
2. Bagaimana respon siswa terhadap Penerapan *Cooperative Script* Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Peningkatan Pemahaman Interpretasi Pada Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka batasan yang penulisan tetapkan adalah:

1. Penelitian ini dilakukan pada pelajaran Konsep Jaringan dasar, Media transmisi, dan Topologi Jaringan pada siswa kelas X SMK
2. Target penelitian adalah siswa SMK yang belum mempelajari jaringan dasar.
3. Peningkatan pemahaman interpretasi yang dilihat perbandingan antara nilai yang pernah diperoleh setelah mengikuti pelajaran Jaringan dasar dengan nilai yang diperoleh setelah menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* Berbantuan Multimedia Interaktif Pada Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

- a. Untuk mengetahui adanya pengaruh dari penerapan *cooperative script* berbantuan multimedia interaktif terhadap Peningkatan pemahaman interpretasi pada pelajaran topologi jaringan pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

1.4.2 Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui adanya peningkatan dari penerapan *cooperative script* berbantuan multimedia interaktif terhadap peningkatan pemahaman interpretasi pada pelajaran topologi jaringan pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya kelas X.
- b. Untuk menilai tingkat atau derajat dari pengaruh penerapan *cooperative script* berbantuan multimedia interaktif terhadap peningkatan pemahaman interpretasi pada pelajaran topologi jaringan pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya kelas X.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Ilmiah

Memberikan informasi mengenai Penerapan *Cooperative Script* Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Peningkatan Pemahaman Interpretasi Pada Pelajaran Topologi Jaringan Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sehingga dapat menjadi bahan masukan bagi institusi pendidikan untuk menerapkan metode pembelajaran tersebut terutama pada mata pelajaran topologi jaringan.

1.5.2 Manfaat Teoritis

Memberikan manfaat terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan sebagai bahan masukan bagi peneliti lainnya yang hendak meneliti masalah ini di masa yang akan datang.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran, istilah-istilah maka diperlukan definisi operasional

a. Pemahaman

Pemahaman adalah Pemahaman adalah berasal dari kata paham yang mempunyai arti mengerti benar, sedangkan pemahaman merupakan proses perbuatan cara memahami

Salamah, 2019

PENERAPAN COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN INTERPRETASI PADA PELAJARAN JARINGAN DASAR SISWA KELAS X SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

. Pemahaman terbagi atas tiga, Pemahaman Translasi, Pemahaman Interpretasi, Pemahaman Ekstrapolasi.

b. Model Pembelajaran Cooperative Script

husus *cooperative script* disebut dengan multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. Berdasarkan definisi Hofstetter multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

c. Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio dan bahan audiovisual. Modul multimedia interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata kuliah yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya

d. Pemahaman Interpretasi

Pemahaman Interpretasi adalah tafsiran, penjelasan, arti, kesan, pendapat, atau pandangan teoritis terhadap suatu subjek yang dihasilkan dari pemikiran mendalam dan sangat dipengaruhi oleh latar belakang orang yang melakukan interpretasi.

(Sudjana, 2009) menyatakan bahwa pemahaman dapat akan kedalam 3 kategori, yaitu :

- 1) Pemahaman translasi, mulai dari menerjemahkan dalam arti yang sebenarnya, mengartikan dan menerapkan prinsip-prinsip. Kemampuan memahami secara tepat dan cermat.

- 2) Pemahaman interpretasi yaitu menghubungkan bagian-bagian terendah dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang tidak pokok. Menjelaskan atau merangkum sesuatu yang dikomunikasikan. Menafsirkan, selain mengurutkan kembali juga menambah wawasan baru terhadap hal-hal yang dikomunikasikan sehingga menjadi lebih jelas.
 - 3) Pemahaman ekstrapolasi, yaitu kemampuan dalam memperkirakan arah atau kecenderungan di luar data yang tersedia. Misalnya : kemampuan untuk menetapkan implikasi, konsekuensi, deduksi dan akibat dari sesuatu yang bertolak dari kondisi yang dihadapi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensinya atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.
- e. Jaringan dasar

Jaringan computer adalah suatu himpunan interkoneksi sejumlah computer *autonomous*. Dalam bahasa yang populer dapat dijelaskan bahwa jaringan computer adalah kumpulan beberapa computer (dan perangkat lain seperti *router*, *switch*, dan sebagainya) yang saling terhubung satu sama lain melalui media perantara (Safona, 2013)

1.8 Stuktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang penulisan skripsi, rumusan masalah, tujuan, batasan, manfaat, hipotesis, struktur organisasi penulisan skripsi yang digunakan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memuat landasan teori dan informasi-informasi dasar sebagai sumber dalam memahami permasalahan yang berkaitan dengan skripsi ini sebagaimana multimedia pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman pelajaran Topologi Jaringan

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan langkah-langkah penyelesaian masalah yang dihadapi dengan menjelaskan lebih mengenai permasalahan yang diteliti, merepresentasikan

masalah, memodelkan penyelesaian masalah yang dicapai dari tulisan pendukung lain dan juga mendesain penelitian yang di laksanakan.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan mengenai bagaimana multimedia pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman interpretasi siswa SMK terhadap pelajaran Topologi Jaringan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan mengenai multimedia interaktif pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman interpretasi siswa SMK pada pelajaran Jaringan dasar .selain itu saran untuk pengembangan selanjutnya akan dilakukan penelitian lebih lanjut.